Handbuch

Sicherheitsinformationen

Photosensitive Anfälle
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

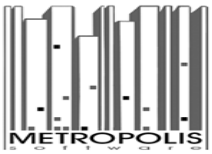
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC-Spielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o.Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von PC-Spielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z.B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, **müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und dieses nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die PC-Spiele verwenden.



Inhalt

1. Einleitung
2. Installationsanleitung und Starten des Spiels
3. Hauptmenü
4. Allgemeine Regeln des Skispringens
5. Karriere
6. Optionen
7. Support
8. Credits
9. Lizenzvertrag

1. Einleitung

Willkommen zu Skispringen 2006

Beginnen Sie Ihre Karriere mit Juniorenmeisterschaften und führen Sie Ihren Skispringer bis zum Sieg in der Weltmeisterschaft! Brechen Sie den Rekord und werden Sie Weltmeister im Skispringen.

2. Installationsanleitung und Starten des Spiels

Als erstes sollten Sie prüfen, ob Ihr Computer die nötigen Mindestanforderungen erfüllt, um das Spiel starten zu können.

	Minimale Systemanforderungen	Empfohlene Systemanforderungen
Betriebssystem	Win98, WinME, Win2000, WinXP	Win98, WinME, Win2000, WinXP
Prozessorleistung	Pentium/Athlon 1Ghz	Pentium/Athlon 1,5 Ghz
Arbeitsspeicher	256MB RAM	512MB RAM
Freier Festplattenspeicher	Min. 500MB	Min. 500MB
CD-ROM Laufwerk	4-fach	4-fach
Grafikkarte	Geforce3 64MB, Hardware T&L	Geforce4, Hardware T&L
Soundkarte DirectX	DirectSound kompatibel 9.0	DirectSound kompatibel 9.0

1. Starten Sie den mit dem Windows Betriebssystem ausgestatteten Computer und legen Sie die CD mit „Skispringen Winter 2006" in Ihr CD-ROM Laufwerk.
2. Das Installationsprogramm sollte automatisch starten. Drücken Sie nun mit der linken Maustaste auf den Button **Installieren.** Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch startet, machen Sie einen Doppelklick auf das Icon **Arbeitsplatz,** dass sich auf dem Desktop befinden sollte. Nun klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Icon **Skispringen Winter 2006** und wählen die Option **Öffnen**. Jetzt öffnen Sie mit einem Doppelklick der linken Maustaste die Datei **Install.exe** und klicken danach den Button **Spiel installieren**.

3. Nachdem die Installation beendet ist, erscheint der Button „Fertig". Danach wird eine Verknüpfung mit Skispringen Winter 2006 wird auf Ihrem Desktop erstellt. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um das Spiel zu starten.
4. Um das Spiel zu deinstallieren, klicken Sie auf den Start Button aus der Taskleiste in Windows. Wählen Sie nun **Programme** und dort **Metropolis Software -> Skispringern Winter 2006**. Im nächsten Schritt wählen Sie **Skispringen Winter 2006 deinstallieren**. Das Programm wird nun danach fragen, ob Sie sich sicher sind. Wenn Sie das Spiel von Ihrer Festplatten entfernen wollen, klicken Sie **Ja** und das Spiel wird automatisch von Ihrer Festplatte entfernt. Bedenken Sie, dass Sie durch das Entfernen des Spiels von der Festplatte auch sämtliche gespeicherten Spielstände von **Skispringen Winter 2006** löschen.

3. Hauptmenü

Im Hauptmenü haben Sie folgende Wahlmöglichkeiten: **KARRIERE, TOURNEEN, TRAINING, MULTIPLAYER** und **SPRINGER**. In der unteren linken Ecke befinden sich **OPTIONEN** und **BEENDEN**.

A. Karriere

Wenn Sie auf den Button **KARRIERE** klicken, können Sie eine neue Karriere starten, sowie eine frühere Karriere löschen oder fortsetzen. Es gibt zwei verschieden Möglichkeiten eine Karriere zu beginnen: **SOLO** oder **TRAINER**. Für weitere Details zum Karrieremodus lesen Sie bitte **Punkt 5**.

B. Tourneen

In diesem Modus können Sie an unterschiedlichen Tourneen teilnehmen, ohne eine Karriere zu starten. Als erstes wählen Sie eine Tournee aus. Danach entscheiden Sie sich für einen Skispringer, indem Sie ihn aus der Liste der zu Verfügung stehenden Springer auf der rechten Seite des Bildschirms auswählen. Der **SPRINGER** Button in der linken, unteren Ecke des Bildschirms führt Sie zum Menü **SPRINGER**. Um mehr über das Menü Skispringer zu erfahren, blättern Sie bitte weiter zu Punkt **3.E.** Nachdem Sie das Turnier und den Springer gewählt haben, klicken Sie auf den **START** Button um zu spielen.

C.

1. Training

Hier haben Sie zwei verschieden Optionen: **TRAINIEREN** und **TUTORIAL**. Beim Training können Sie jede Schanze mit beliebigen Wetterbedingungen zum Springen auswählen. Erst wählen Sie eine Schanze, dann entscheiden Sie sich für einen Skispringer, indem Sie ihn aus der Liste auf der rechten Seite des Bildschirms auswählen. Der SKISPRINGER Button in der linken, unteren Ecke des Bildschirm führt Sie zum Menü SKISPRINGER. Um mehr über das Menü Skispringer zu erfahren, blättern Sie bitte weiter zu Punkt **3.E.** Nachdem Sie die Schanze und den Skispringer gewählt haben, klicken Sie auf den **START** Button um zu spielen.
Im **TUTORIAL** lernen Sie, wie Sie springen. Um das Tutorial zu starten, klicken Sie bitte auf den Button **TUTORIAL**.

2. Tutorial

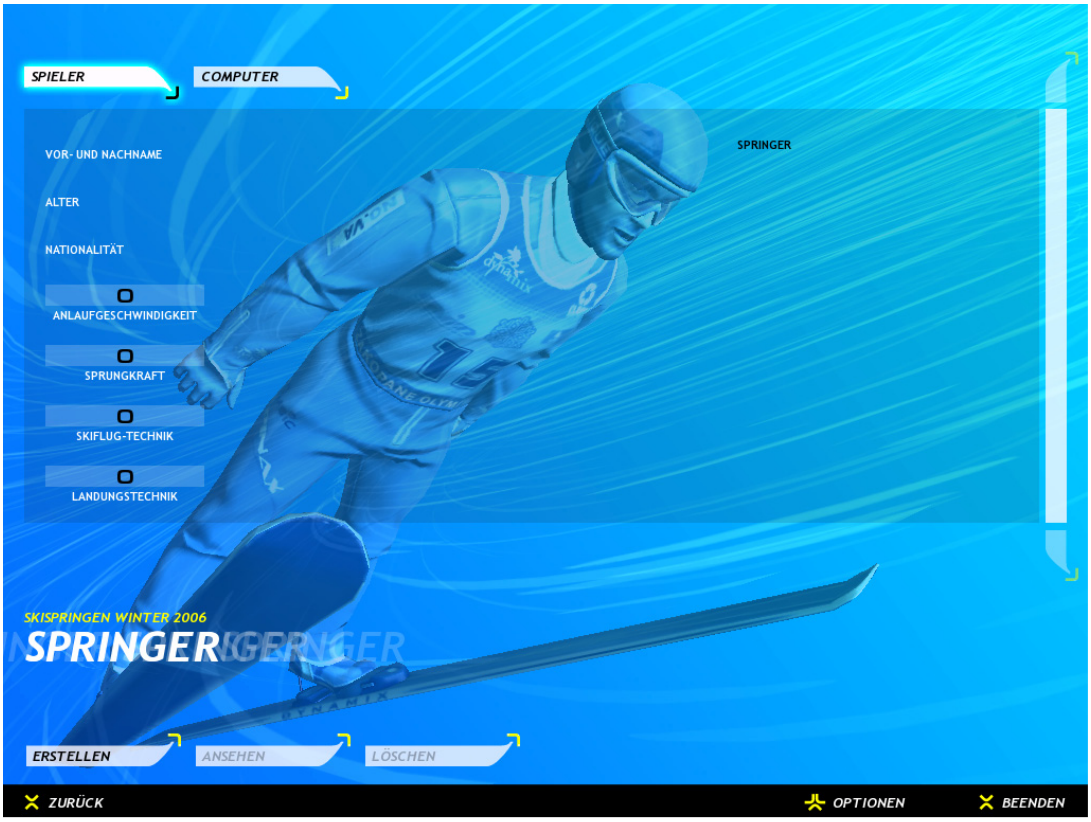
Im Tutorial lernen Sie wie man gute Sprünge macht. Schauen Sie sich zuerst die Windanzeige in der oberen linken Ecke des Bildschirms an. Die Pfeile zeigen die

Windrichtung an, die Nummer unter jedem Pfeil informiert Sie über die Windstärke in Metern pro Sekunde. Starker Wind - alles über 2 Meter pro Sekunde – erschwert einen guten Sprung. Bedenken Sie jedoch, dass Wind, der die Schanze heraufweht, Ihnen dabei hilft einen weiten Sprung zu machen.
Vor jedem Sprung sitzen Sie auf dem Startblock. Darunter können Sie die Startleiste sehen. Um einen gelungenen Start zu schaffen, müssen Sie klicken wenn sich der Cursor auf/in der Mitte der Startleiste befindet. Ein guter Start wird durch grüne Farbe angezeigt. Wenn Ihr Anlauf beginnt, müssen Sie mit Ihrem Springer eine optimale Haltung einnehmen. Über Ihrem Springer befindet sich ein Kreis. Der Skispringer nimmt die ideale Haltung ein, wenn der schwarze Streifen exakt durch die Mitte verläuft. Wenn sich der schwarze Streifen nach oben oder nach unten durchbiegt, müssen Sie dies durch Bewegungen der Maus korrigieren.
Wenn Sie das Ende der Schanze erreichen, erscheinen auf der rechten und der linken Seite des Springers Absprungbalken. Wenn der Absprungindikator sich der ersten Linie auf dem Balken nähert, drücken Sie den linken Mausknopf . Halten Sie diesen gedrückt bis der Absprungindikator sich dem zweiten Balken nähert und lassen Sie ihn dann los. Jetzt beginnt der Flug. Über dem Springer befindet sich ein Kreis, in dem sich wiederum Linien befinden. Diese Linien stehen für die Haltung des Springers im Flug. Wenn sich diese Linien nach oben, unten oder zur Seite durchbiegen, müssen Sie dies durch Mausbewegungen in die richtige Richtung korrigieren. Der Springer hat die ideale Haltung wenn alle Linien gerade sind.
Beim Ende des Sprungs befinden sich rechts und links vom Springer Landebalken. Über dem Skispringer befindet sich ein heller Streifen, welcher die Sprunghöhe anzeigt. Wenn der Streifen bis auf den ersten dunklen Bereich der Landebalken absinkt, drücken Sie den linken Knopf der Maus. Wenn der Streifen den zweiten dunklen Bereich der Landebalken berührt, drücken Sie den rechten Mausknopf. Wenn Sie dies korrekt durchführen, landet der Springer im Telemarkstil.

D. Multiplayer

Wenn Sie auf den **MULTIPLAYER** Button drücken, befinden Sie sich im „Hot-Seat" Modus. Es gibt eine Liste von Schanzen, aus denen Sie in diesem „Hot-Seat" Turnier wählen können. Sie können aus allen 32 Schanzen auswählen. In der Mitte des Bildschirms befinden sich Buttons mit den Regeln des „Hot-Seat"-Modus: Punkteregeln, Qualifikationsregeln, Computergegner aktivieren und, sollten Computergegner aktiviert sein, deren Auswahl. Hier können Sie zwischen Team C (Juniorenliga), Team B (Kontinentalliga) und Team A (Weltliga) auswählen.
Die Regeln im Detail finden Sie unter Punkt 4. in den Allgemeine Regeln des Skispringens.
Nachdem Sie eine Schanze ausgewählt und die Regeln definiert haben, entscheiden Sie sich für einen Skispringer, indem Sie ihn aus der Liste auf der rechten Seite des Bildschirms auswählen. Der **SPRINGER** Button in der linken, unteren Ecke des Bildschirm führt Sie zum Menü **SPRINGER**. Um mehr über das Menü **SPRINGER** zu erfahren, blättern Sie bitte weiter zu Punkt **3.E.** Nachdem Sie die Schanze und den Springer gewählt haben, klicken Sie auf den **START** Button um zu spielen.

E. Skispringer



Hier können Sie neue Springer erstellen, vorhandene Springer bearbeiten, oder diese löschen.
Am unteren Bildschirmrand befinden sich die folgenden Buttons: **ERSTELLEN**, **ANSEHEN** und **LÖSCHEN**. Klicken Sie auf den **ERSTELLEN** Button, wenn Sie einen neuen Springer erstellen wollen. Nun geben Sie zuerst den Namen ein, wählen dann das Alter und danach die Nationalität. Als letztes können Sie 100 Fertigkeitspunkte verteilen. Weitere Details zum Thema Fertigkeiten finden Sie unter **Punkt 5.B.**
Sollten Sie einen Springer löschen wollen, wählen Sie diesen aus der Liste auf der rechten Seite des Bildschirms aus und klicken Sie den LÖSCHEN Button. Springer des

Computers und des Karrieremodus können nicht gelöscht werden. Wenn Sie einen Springer im Karrieremodus löschen wollen, löschen Sie einfach im KARRIERE – Menü die gewünschte Karriere.
Am oberen Bildschirmrand befinden sich zwei Buttons: **SPIELER** und **COMPUTER**. Diese wechseln zwischen der Liste der Computergegner und der Springer des Spielers. Wenn Sie die Liste der Springer des Spielers auswählen, können Sie hier die Namen, das Alter und die Nationalität abändern, sowie die Fertigkeitenpunkte neu verteilen oder diese einfach löschen. Wenn Sie die Springer des Computers auswählen können Sie nur die Namen verändern.

Zu beachten ist, dass Sie in diesem Fenster nur Springer für den Turnier-, „Hot-Seat"-, oder Trainingsmodus erstellen und abändern können. Sie können keine Springer für den Karrieremodus erstellen oder abändern! Nur wenn Sie eine neue Karriere starten, erstellen Sie gleichzeitig einen neuen Springer für diesen Modus.

4. Allgemeine Regeln des Skispringens

A. Bewertung des Sprungs

Die Endnote aus jedem Sprung setzt sich aus zwei Faktoren zusammen: Der Länge und dem Stil des Sprungs.

Die Bewertung der Länge des Sprungs hängt von der Schanzengröße ab:

- Auf Kleinschanzen (K-90 und kleiner) erhält ein Springer 60 Punkte, wenn er den kritischen Punkt (K-Punkt) erreicht.
- Auf einer Normalschanze (K- 120) erhält der Springer 60 Punkte, wenn er den K-Punkt erreicht. Er erhält zusätzlich 1,8 Punkte für jeden Meter, den er über den K-Punkt hinausspringt. 1,8 Punkte Abzug erhält er für jeden Meter der er vor dem K-Punkt landet.
- Auf Großschanzen (K-185) erhält der Springer 120 Punkte, wenn er den K- Punkt erreicht. Er erhält zusätzlich 1,2 Punkte für jeden Meter, den er über den K-Punkt hinausspringt. 1,2 Punkte Abzug erhält er für jeden Meter der er vor dem K-Punkt landet.

Die Note für den Stil des Sprungs hängt von der Haltung während des Sprungs und während der Landung ab. Wenn die Haltung des Springers während des Sprungs instabil ist, kann die Jury Punkte abziehen. Zusätzlich kann die Jury Punkte für eine schlechte Landung abziehen. Die beste Landung ist die Landung im Telemarkstil (wie diese erreicht wird, lesen Sie bitte in Punkt 3.C unter Tutorial). Die Jury besteht aus fünf Punktrichtern. Jeder Punktrichter bewertet den Stil des Sprungs und vergibt zwischen 0 und 20 Punkten. Die beste und die schlechteste Note werden nicht gewertet. Die verbleibenden 3 Bewertungen werden zusammengezählt und bilden die Endnote für den Stil.
Die Endnote des Sprungs ergibt sich aus der Summe der Punkte für Sprungweite und Stil.
Jeder Wettbewerb beginnt mit einer Qualifikation. Die 50 Springer mit den besten Noten qualifizieren sich für die erste Runde. Nach der ersten Runde qualifizieren sich die 30 Springer mit der besten Note für die zweite Runde. Qualifikationsnoten werden im eigentlichen Wettbewerb nicht gewertet. Es gilt zu beachten, dass sich die 15 besten Springer der Rangliste nicht für den Wettbewerb qualifizieren müssen.

B. Rangliste

Jedes Skispringturnier das aus mehr als einem Wettbewerb besteht, hat für die Springer eine Rangliste. Diese Rangliste basiert auf den Leistungen der Springer in den Wettbewerben. Wenn der Skispringer einen Wettbewerb gewinnt, erhält er 100 Punkte für die Rangliste.
Die Punktevergabe für die Liste ist wie folgt:

1 Platz	=	100 Punkte
2 Platz	=	80 Punkte
3 Platz	=	60 Punkte
4 Platz	=	50 Punkte
5 Platz	=	45 Punkte
6 Platz	=	40 Punkte
7 Platz	=	36 Punkte
8 Platz	=	32 Punkte
9 Platz	=	29 Punkte
10 Platz	=	26 Punkte
11 Platz	=	24 Punkte
12 Platz	=	22 Punkte
13 Platz	=	20 Punkte
14 Platz	=	18 Punkte
15 Platz	=	16 Punkte
16 Platz	=	15 Punkte
17 Platz	=	14 Punkte
18 Platz	=	13 Punkte
19 Platz	=	12 Punkte

20	Platz	=	11 Punkte
21	Platz	=	10 Punkte
22	Platz	=	9 Punkte
23	Platz	=	8 Punkte
24	Platz	=	7 Punkte
25	Platz	=	6 Punkte
26	Platz	=	5 Punkte
27	Platz	=	4 Punkte
28	Platz	=	3 Punkte
29	Platz	=	2 Punkte
30	Platz	=	1 Punkte

Diese Art der Bewertung gilt für die Juniorenmeisterschaft, Kontinentalmeisterschaft und Weltmeisterschaft. Eine andere Art der Bewertung wird beispielsweise im 4-Schanzen Turnier eingesetzt. Hier wird die Endnote von jedem Sprung in den Wettbewerben des Turniers zusammengezählt. Im „Hot-Seat" Modus kann jede Art der Bewertung gewählt werden.

In der Nationalmeisterschaft gelten folgende Regeln: die Punkte der Nationalteams bilden sich aus den Punkten der Teammitglieder der Weltmeisterschaft. Die Rangliste der Nationalteams wird aus diesen Punkten gebildet. Zusätzlich gibt es noch Teamweltmeisterschaften. Das Gewinnerteam einer solchen Meisterschaft erhält 400 Punkte für die Rangliste der Nationalmeisterschaft.
Die Bewertung ist dabei wie folgt:

1	Platz	=	400 Punkte
2	Platz	=	350 Punkte
3	Platz	=	300 Punkte
4	Platz	=	250 Punkte
5	Platz	=	200 Punkte
6	Platz	=	150 Punkte
7	Platz	=	100 Punkte
8	Platz	=	50 Punkte

C. Systeme für die erste Runde

Es gibt zwei verschiedene Systeme für die erste Runde

1. Klassisch: Die 50 Skispringer mit den besten Qualifikationsnoten qualifizieren sich für die erste Runde. Nach der ersten Runde qualifizieren sich die besten 30 Springer für die zweite Runde.
2. Knock- Out System (KO System). Nach der ersten Runde werden die 50 besten Springer in Teams eingeteilt. Der beste Springer dieser Runde bildet mit dem schlechtesten ein Teams. Der Springer auf Platz 2 der Qualifikation bildet ein Team mit dem Springer auf Platz 49. Dieses System wird fortgeführt. Danach qualifizieren sich die Gewinnerteams und die besten Springer der Verlierteams, die so genannten „lucky loosers" – für die zweite Runde.

Wenn Sie im „Hot-Seat" Modus spielen, können Sie jedes System für die erste Runde wählen.

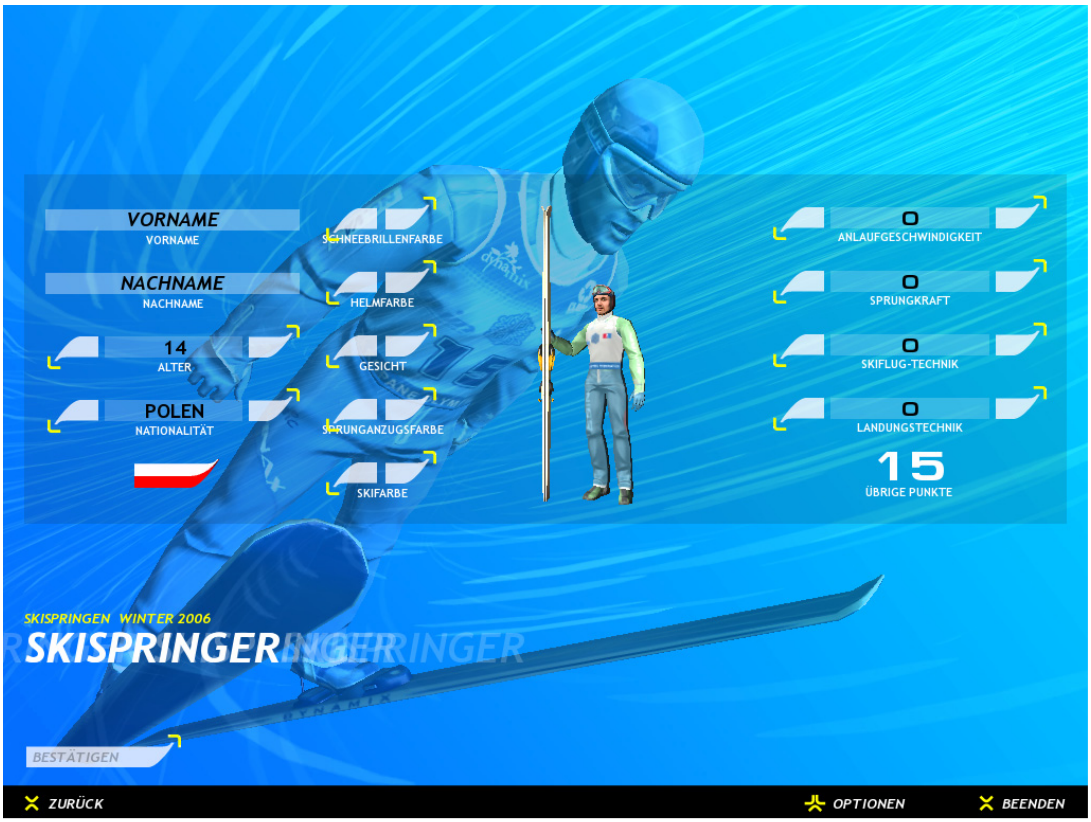
5. Karriere

Wenn Sie sich fit genug und bereit für ein richtiges Skispringen fühlen, dann klicken Sie bitte den KARIERRE Button. Sie können zwischen zwei Karrierepfaden wählen: **SOLO** und **TRAINER.**

A. Solo

Wenn Sie Solokarriere gewählt haben, können Sie eine neue Karriere starten, eine alte Karriere löschen, oder eine frühere Karriere fortführen. Sie können beliebig viele Karrieren starten.
Zu Beginn des Spiels klicken Sie auf **NEUE** Karriere und wählen den Schwierigkeitsgrad. **LEICHT** ist für Kinder und Gelegenheitsspieler. **MITTEL** eignet sich für Spieler mit gemäßigter Spielfrequenz und **SCHWIERIG** ist für sehr erfahrene Spieler gemacht. Nachdem Sie einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, wählen Sie ihren Springer. Geben Sie den Vor- und Nachnamen ein und wählen Sie dann das Alter und die Nationalität. Nun müssen Sie 15 Punkte auf die folgenden Sprungfertigkeiten verteilen: **ANLAUFGESCHWINDIGKEIT**, **SPRUNGKRAFT**, **SKIFLUGTECHNIK** und **LANDUNGSTECHNIK**. Wenn Sie **LEICHT** gewählt haben, ist die Fertigkeit Landetechnik automatisch auf 50 Punkte gesetzt, weswegen diese nicht mehr angezeigt wird.

B. Sprungfertigkeiten



ANLAUFGESCHWINDIGKEIT ist die Fertigkeit, die für den Anlauf des Springers verantwortlich ist. Ein höherer Wert bedeutet eine höhere Geschwindigkeit. Wenn Sie hier keinen hohen Wert haben, werden Sie keine hohen Sprungweiten erreichen.

SPRUNGKRAFT ist für die Absprungkraft des Sportlers verantwortlich. Indem Sie diesen Wert anheben, werden Sie es Ihrem Sportler ermöglichen höher zu springen. Ist der Sprung höher, erreicht er auch eine weitere Distanz.

SKIFLUGTECHNIK ist die Fertigkeit die für den Flug benötigt wird. Durch Entwicklung dieser Fertigkeit wird Ihr Springer resistenter gegen Wind. Wenn Sie hier einen hohen Wert haben, haben Windböen weniger Einfluss auf die Haltung Ihres Springers, wodurch sich der Stil und die damit verbundene Note verbessert.

Die **LANDUNGSTECHNIK** zu guter Letzt, führt zu einem sicheren Stand bei der Landung. Indem Sie diesen Wert erhöhen wird es für Sie leichter im Telemarkstil zu landen. Ein hoher Wert führt hier auch dazu, dass Sie die Landung Ihres Springers später einleiten können, wodurch gegebenenfalls einige Meter gewonnen werden.

C. Menü Solo-Karriere

Wenn Sie einen Springer erstellt haben, befinden Sie sich im Solokarrierenmenü. Im Hauptmenü der Solokarriere können Sie den Namen, die Nationalität und das Alter Ihres Springers sehen. Neben dem Namen sehen Sie Ihr Bankkonto. Darunter sehen Sie Ihre momentane Ausrüstung, Skier und Anzug. Außerdem wird der Name des nächsten Wettbewerbs und der Saison angezeigt. Auf der rechten Seite des Bildschirms finden Sie Ihre Fertigkeiten und Ihre aktuelle Verfassung. Sie sollten darauf achten, dass auch wenn alle Ihre Fertigkeiten auf dem Maximum sind, Sie trotzdem in guter Verfassung bleiben müssen. Am unteren Rand des Hauptfensters sehen Sie folgende Optionen:
STATISTIKEN, TERMINPLAN, SPONSOREN, ENTWICKLUNG, SPIEL SPEICHERN und **START**!
Wenn Sie auf den Button Statistiken klicken, können Sie die **RANGLISTEN** einsehen - Sie sehen hier alle Klassifikationen der Tourneen an denen Sie teilnehmen. Außerdem können Sie **ERFOLGE** betrachten – Rekorde, Schanzenrekorde und die Tabellen der besten Springer.
Wenn Sie auf **KALENDER** klicken, können Sie die Auflistung der Wettbewerbe sehen. Der als nächstes anstehende Wettbewerb wird dabei hervorgehoben.
Ihr Springer muss einen Sponsor haben! Wenn Sie auf den Button SPONSOREN klicken, werden ihnen die Firmen aufgelistet, die einen Sponsorenvertrag mit Ihnen abschließen wollen. Wählen Sie einen Sponsor aus und drücken Sie auf den Button **UNTERZEICHNEN**. Nun wird Ihnen nach einem Wettbewerb ein angemessener Betrag überwiesen. Wenn die Vereinbarung nicht Ihren Erwartungen entspricht, können Sie diese auflösen, müssen jedoch dafür Strafgebühren in Kauf nehmen.
Wenn Sie auf den Button Entwicklung klicken, haben Sie folgende Optionen:
GESCHÄFT/SHOP und **TRAINING**. Im **GESCHÄFT/SHOP** können Sie neue Anzüge kaufen und die Farbe Ihrer Ausrüstung festlegen. Unterhalb von jedem Anzug und unter jedem Paar Skier finden Sie die dazugehörigen Werte. Unter den Werten sehen Sie den Wert Ihrer derzeitigen Ausrüstung.
TRAINING ist notwendig um Ihre Fertigkeiten zu erhöhen und Ihre Verfassung zu verbessern. Zuerst wählen Sie die Anzahl der Trainingssprünge, dann die Größe der Rampe. Auf der linken Seite können Sie die Kosten für das ausgewählte Training sehen. Beachten Sie bitte, dass unerfahrene Springer nur auf kleinen Rampen ungefährdet trainieren können und zu viele Sprünge oft mehr Schaden als Nutzen bringen.
Der nächste Button ist **SPIEL SPEICHERN** – hier können Sie das Spiel sichern.
Auf der rechten Seite befindet sich der **START!** Button, der Sie direkt zum Skispringwettbewerb bringt. Viel Glück!

D. Die Trainerkarriere

Wenn sie die Trainerkarriere gewählt haben, können Sie eine neue Karriere starten, eine alte Karriere löschen, oder eine frühere Karriere fortführen. Sie können beliebig viele

Karrieren starten. Zu Beginn des Spiels klicken Sie auf **NEUE** Karriere und wählen den Schwierigkeitsgrad. **LEICHT** ist für Kinder und Gelegenheitsspieler. **SCHWIERIG** eignet sich für Spieler mit gemäßigter Spielfrequenz und **SCHWIERIG** ist für sehr erfahrene Spieler gemacht. Nachdem Sie einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, erstellen Sie Ihren Trainer. Geben Sie den Vor- und Nachnamen ein und wählen Sie dann Alter und Nationalität. Nun müssen Sie 40 Punkte auf die folgenden Trainerfertigkeiten verteilen: Training, Motivation, Verhandlung und Pressearbeit. Danach dürfen Sie vier Springer erschaffen, die Ihr Team bilden werden. Geben Sie Vor- und Nachnamen für die Springer ein und wählen Sie für jedes Teammitglied das Alter. Nun müssen Sie 15 Punkte auf die folgenden Fertigkeiten verteilen: **ANLAUFGESCHWINDIGKEIT**, **SPRUNGKRAFT**, **SKIFLUGTECHNIK** und **LANDUNGSTECHNIK.** Wenn Sie LEICHT gewählt haben ist die Fertigkeit Landetechnik automatisch auf 50 Punkte gesetzt, weswegen sie nicht mehr angezeigt wird. Um mehr über die verschiedenen Sprungfertigkeiten zu erfahren, lesen Sie bitte **Punkt 5.B.**

E. Trainerfertigkeiten

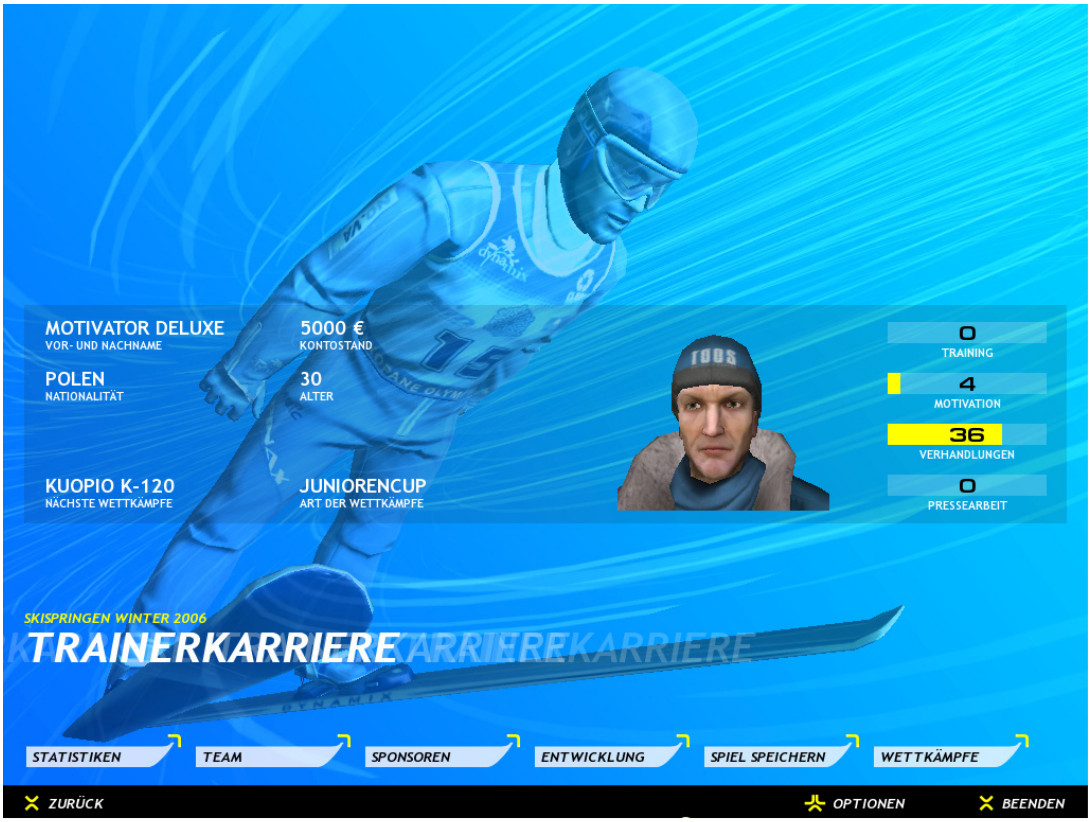
Training ist die Fertigkeit, die sich auf das Training aller Springer auswirkt. Ein niedriger Wert bedeutet hier eine niedrige Effizienz des Trainings der Springer. Ein hoher Wert führt dazu, dass sich die Entwicklung der Springer beschleunigt.

Motivation ist die Fertigkeit, die sich auf die Verfassung der Springer auswirkt. Wenn Motivation nur einen niedrigen Wert aufweist, verschlechtert sich die Verfassung des Springers sehr schnell und eine hohe Trainingsfrequenz ist notwendig. Mit einem hohen Wert verschlechtert sich die Verfassung des Springers nur langsam.

Verhandlungen ist für das Verhandlungsgeschick des Trainers und damit den Wert der Sponsorenverträge verantwortlich. Wenn dieser Wert niedrig ist, wird der Trainer keine guten Verträge aushandeln.

Pressearbeit bestimmt, wie gut die Beziehungen des Trainers zur Presse und zu Journalisten ist. Bei einem hohen Wert hat der Trainer die Möglichkeit, seinen Schützling in der Presse zu platzieren. Dies führt beim Springer zu einem erhöhten Selbstbewusstsein, was sich wiederum in verbesserten Fähigkeiten niederschlägt.

F. Das Menü Trainerkarriere



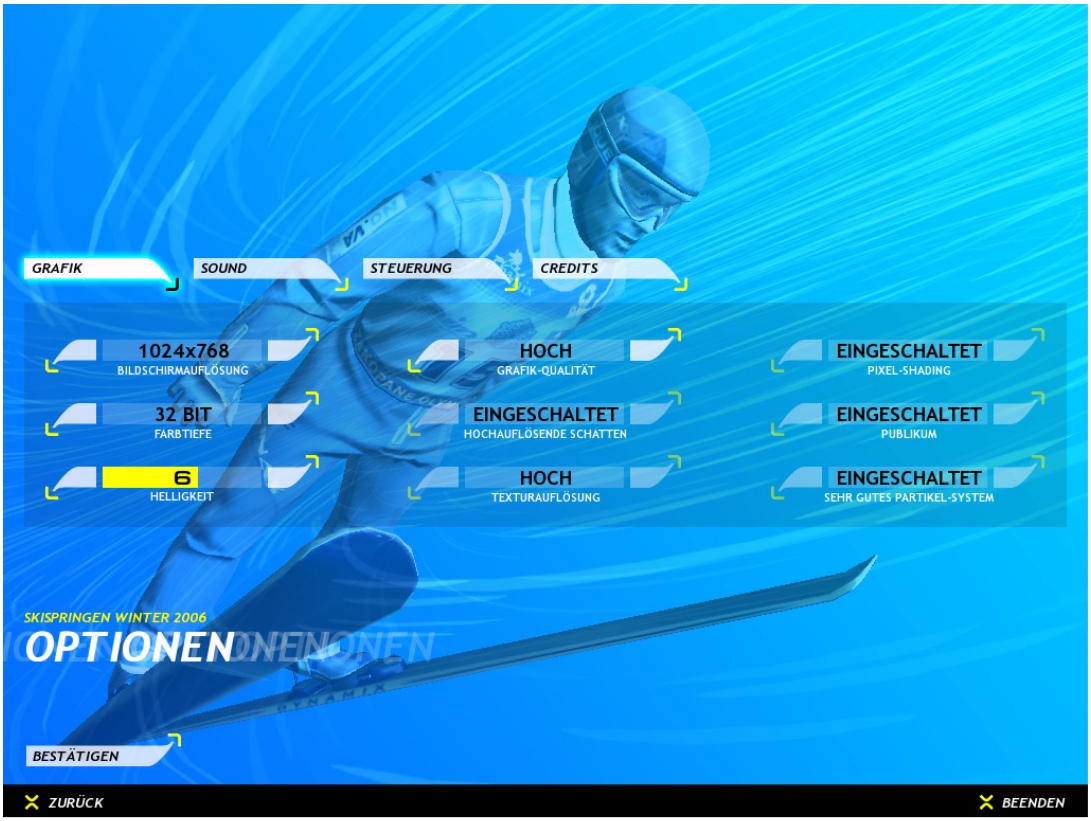
Wenn Sie den Trainer und das Team erstellt haben befinden Sie sich im Menü Trainerkarriere. Im Hauptmenü dieser Karriere sehen Sie den Namen, die Nationalität und das Alter des Trainers. Neben dem Namen befindet sich ihr Bankkonto.
Darunter wird der Name des nächsten Wettbewerbs und der Saison angezeigt. Auf der rechten Seite des Bildschirms finden Sie Ihre Fertigkeiten und deren Werte. Am unteren Rand des Hauptfensters sehen Sie folgende Optionen: **STATISTIKEN**, **TEAM**, **SPONSOREN**, **ENTWICKLUNG**, **SPIEL SPEICHERN** und **WETTKAMPF**.
Wenn Sie auf den Button Statistiken klicken, können Sie die **RANGLISTEN** einsehen – Sie sehen hier alle **RANGLISTEN** der Turniere an denen Sie teilnehmen. Außerdem können Sie **ERFOLGE** betrachten – Rekorde, Schanzenrekorde und die Tabellen der besten Springer.
Wenn Sie auf den **TEAM** Button klicken, haben Sie zwei Möglichkeiten:
TERMINPLAN und **SPRINGER**

Wenn Sie auf **KALENDER** klicken, können Sie die Auflistung der Wettbewerbe sehen. Der als nächstes anstehende Wettbewerb wird dabei hervorgehoben.

SPRINGER zeigt Ihnen sämtliche Parameter der Mitglieder Ihres Teams: **ANLAUFGESCHWINDIGKEIT**, **SPRUNGKRAFT**, **SKIFLUGTECHNIK**, **LANDUNGSTECHNIK** und die aktuelle **FORM**. Wenn Sie Ihre Athleten in einer guten Verfassung haben wollen, müssen Sie immer wieder mit ihnen trainieren.

Ihr Team muss einen Sponsor haben! Wenn Sie auf den Button **SPONSOREN** klicken, werden ihnen die Firmen aufgelistet, die einen Sponsorenvertrag mit Ihnen abschließen wollen. Wählen Sie einen Sponsor aus und drücken Sie auf den Button **UNTERZEICHNEN**. Nun wird Ihnen nach einem Wettbewerb ein angemessener Betrag überwiesen. Wenn die Vereinbarung nicht Ihren Erwartungen entspricht, können Sie diese auflösen, müssen jedoch dafür Strafgebühren in Kauf nehmen.
Wenn Sie auf den Button **ENTWICKLUNG** klicken, haben Sie folgende Optionen: **GESCHÄFT/SHOP** und **TRAINING**. Im Laden können Sie neue Anzüge und Skier für Ihre Springer kaufen und die Farbe der Ausrüstung festlegen. Unterhalb von jedem Anzug und unter jedem Paar Skier finden Sie die dazugehörigen Werte. Unter den Parametern sehen Sie den Wert Ihrer derzeitigen Ausrüstung.
TRAINING ist notwendig um die Fertigkeiten der Springer zu erhöhen und Ihre Verfassung zu verbessern. Am oberen Rand des Fensters sehen Sie die vier Namen der Springer. Wählen Sie einen Springer aus und entscheiden sie sich dann für die Größe der Rampe und für die Anzahl der Trainingssprünge. Auf der linken Seite können Sie die Kosten für das ausgewählte Training sehen. Wenn Sie das Training eingestellt haben, klicken Sie bitte auf **BESTÄTIGEN**. Widerholen Sie den Vorgang mit den verbleibenden Athleten.
Beachten Sie bitte, dass unerfahrene Springer nur auf kleinen Rampen ungefährdet trainieren können und zu viele Sprünge oft mehr Schaden als Nutzen bringen.
Der nächste Button ist **SPIEL SPEICHERN** – hier können Sie das Spiel sichern.
Auf der rechten Seite befindet sich der **WETTKAMPF** Button.
Wenn Sie darauf klicken bieten sich Ihnen zwei Optionen: **TRANSPORT** und **START!.**
Vor jedem Wettbewerb müssen Sie sich um den Transport und die Unterbringung des Teams kümmern. Eine komfortable Reise und eine angenehme Unterbringung, wie beispielsweise Flug und Hotel, geben dem Team die Möglichkeit, gut ausgeruht in den Wettbewerb zu gehen. Eine anstrengende Reise und eine karge Unterkunft, wie etwa eine Fahrradtour mit Zelt, können die Verfassung des Teams während dem Wettbewerb verschlechtern.
Nachdem Sie Transport und Unterkunft ausgewählt haben und Sie bereit für den Wettbewerb sind, klicken Sie einfach auf **START**.

6. Optionen



Um die Spieleinstellungen zu verändern, wählen Sie im Hauptmenü den Punkt **OPTIONEN.**
Hier können Sie die Grafik- und Soundeinstellungen, sowie die Steuerung anpassen.

Die Grafikeinstellungen ändern

Im Menü Optionen wählen Sie bitte **GRAFIK**. Die Optionen erlauben es Ihnen die Helligkeit, Auflösung und Farbtiefe Ihres Bildschirms anzupassen. Außerdem können speziell das Spiel betreffende Grafikparameter eingestellt werden. Diese müssen auf die Ausstattung Ihres Computers angepasst werden. Die Qualität der Grafik hat dabei Auswirkungen auf die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde. Wenn das Spiel auf Ihrem Rechner nicht einwandfrei läuft, sollten Sie die Grafikdetails heruntersetzen. Sie können aus mehreren verschiedenen, vordefinierten Sets wählen. Wenn Sie die Einstellung **DEFINIERT** wählen, können Sie die folgenden Grafikoptionen selbst anpassen: **1. HOCHAUFLÖSENDE SCHATTEN 2. TEXTURAUFLÖSUNG 3. PIXEL-SHADING 4. PUBLIKUM 5. SEHR GUTES PARTIKELSYSTEM.**

Die Soundeinstellungen ändern

Sie können die Soundeinstellungen ändern, indem Sie im Menü SOUND auswählen. In dem nun erscheinenden Menü können Sie über **MUSIKLAUTSTÄRKE** einstellen, wie laut die Hintergrundmusik zu hören sein soll. Mit **SFX LAUTSTÄRKE** regeln Sie die Effekte und mit **KOMMENTARE** die Lautstärke der Moderatoren. Wählen Sie eine Einstellung, bei der Sie auch wenn Effekte und Stimmen gleichzeitig abgespielt werden, keine Probleme haben die Musik zu hören.

Steuerung anpassen

Wenn Sie auf den Button Steuerung klicken, können Sie die Mausempfindlichkeit regulieren. Sollte diese hoch eingestellt sein werden Ihre Bewegungen sehr schnell übertragen, ein niedriger Wert verlangsamt die Reaktionszeit, erhöht aber die Präzision stark.

Hilfe

Wenn bei Ihnen technische Probleme auftreten oder Sie einen Fehler im Programm feststellen, bitte teilen Sie uns dies im Forum mit. Alle Anregungen, die uns helfen können unsere zukünftigen Projekte zu verbessern, sind herzlich willkommen. Dieses Forum wurde eingerichtet um Sie mit den richtigen Antworten zu versorgen. Sie können auch über info@metropolis-software.com direkt an Metropolis schreiben.

7. Support

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten Ihres Rechners, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was genau getan haben). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Folgende Angaben brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber von 8-19Uhr) oder Postadresse
- wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an, woher und welche Sprachversion des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Grafikkarte / bzw. 3D-Beschleunigerkarte
- Größe des Video-RAMs
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen oder weitere spezielle Peripheriegeräte (z.B. Joysticks)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das **Startmenü**, und wählen dort den Punkt **Ausführen**. Geben Sie in das leere Feld DXDIAG ein und bestätigen Sie mit **Return**. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button **Informationen speichern**. Sie können dann eine Textdatei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder für spätere Referenz ablegen.

Kontakt:

- Unter www.cdv.de/support finden Sie unser Online Formular
- telefonisch Montag bis Freitag von 8 bis 19 Uhr unter: 01805 / 299 266 (bundesweit 0,12 EUR/min.)

Bitte beachten Sie, dass wir keinen Support für die dem Spiel beiliegenden Editoren anbieten.
Richten Sie bitte keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder –telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

8. Credits

METROPOLIS SOFTWARE TEAM

PROJECT LEAD
Grzegorz Miechowski
Pawel Miechowski
Przemyslaw Marszal

LEAD PROGRAMMER
Bartlomiej Walecki

PROGRAMMING
Bartosz Brzostek
Robert Majewski
Krzysztof Major

PHYSICS ENGINE INTEGRATION
Bartlomiej Walecki

LEAD ARTIST
Przemyslaw Marszal

LEVELS DESIGN
Aleksander Budzyñski
Piotr Czech
Marcin Kalemba
Piotr Leœniewicz
Pawel Libiszewski
Krystian Stefañski
£ukasz Zdunowski

CHARACTER DESIGN AND CREATION
Dominik Milecki

CHARACTER ANIMATION
Artur Bielenica

INTERFACE AND MENU
Krzysztof Lewiñski

CAMERAS
Grzegorz Miechowski

MUSIC AND SOUNDS
Adam Skorupa

QA
£ukasz Chmielewski
Pawel Miechowski

ESTHETIC MANAGER
Magda Kenig

WORLDWIDE LICENSING
Schanz International Consultants

SPECIAL THANKS TO
Mateusz Antkowicz for all!

OggVorbis a general purpose audio and music encoding format
Copyright (c) 2001, Xiphophorus

Portions of this software are copyright © 1996-2002 The FreeType Project
(www.freetype.org). All rights reserved

Lua 4.0.1, Copyright © 1994-2002 Tecgraf, PUC-Rio (www.lua.org)
by Roberto Ierusalimschy, Waldemar Celes
and Luiz Henrique de Figueiredo. All rights reserved.

tolua 4.0, written by Waldemar Celes (celes@tecgraf.puc-rio.br)
TeCGraf/PUC-Rio (http://www.tecgraf.puc-rio.br/~celes/tolua), Jul 1998.

zlib (general purpose compression library), version 1.1.3, July 9th, 1998
Copyright (C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Portions of this software are copyright (c) 2000, 2001 Magic Software, Inc.
(http://www.magic-software.com). All Rights Reserved.

Special thanks to SPECTRASONIC for sound libraries
Special thanks to HOLLYWOOD EDGE for sound effects libraries

(c) Metropolis Software 2005

CDV Software Entertainment AG

DEVELOPMENT

DEVELOPMENT DIRECTOR
Dirk Weber

PRODUCER
Gregor Bellmann

LOCALISATION MANAGER
Thomas Kröll
Johannes Bickle
Christoph Weinstein

QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR
Peter Oehler

SENIOR QA MANAGER
Thomas Heil

SENIOR QA COORDINATOR
Andre Dordel

LEADTESTER
Daniel Schömperlen
Sebastian Reichert

ASSISTANT TO QA DIRECTOR
Yasmin Müller

QA TESTER
Bogdan Trifan
Christian Oly
Christoph Seel
Daniel Pathmaperuma
Daniela Grebe
Eric Schreiber
Hanno Schneider
Matthias Löble
Michael Fochler
Pascal Renschler
Patrick Sälzler
Pedro Pinto
Roger Joswig
Roland Thimister
Sebastian Merkel
Stefan Ernst
Stefan Kostov
Stefan Pröll
Stefan Schreiber
Sven Burst
Thomas Heilbronner
Thorsten Of
Thorsten Zastrow
Torsten Biller
Werner Aron

MARKETING & PR
International Marketing & PR Manager
Evelyn Reina

PR MANAGER
Michel Judt

MARKETING MANAGER
Randy Dohack

MARKETING COORDINATOR
Thomas Liebhold

CHIEF GRAPHIC DESIGNER
Oliver Krainhöfner

GRAPHIC DESIGNER
Monika Gola
Oliver Moritz

WEB DEVELOPER
Stefan Schwoebel
Sascha Köhler

SPECIAL THANKS
Daniel Jänsch
Daniel Grunder

CDV US

Allan Kalbarczyk	Accountant
Barb Wendel	Office Manager
David Green	Accounting US
Mario Kroll	Marketing / PR Manager US
Tom Gross	CEO US
Wendy Beasley	Marketing / PR Manager US

LOCALIZATION AGENCY
Translocacell Localization Services
http://www.translocacell.com

PROJECT MANAGER
Martin Ruiz Torreblanca

VOICE RECORDINGS SUPERVISOR
Friedrich Klemme

9. Lizenzvertrag

Mit der Benutzung/Installation der CD "**SKISPRINGEN WINTER 2006**" stimmen Sie folgender Lizenzvereinbarung zu:
WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN! Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwareprodukt, bestehend aus der Computer-Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druckmaterialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Softwareprodukt installieren, kopieren oder sonst wie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben Sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

" SKISPRINGEN WINTER 2006"

Softwareproduktlizenz
Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern ist lediglich an Sie lizenziert.

§1 Geltungsbereich
(1) Dieser Lizenzvertrag stellt eine abschließende Vereinbarung zwischen der CDV Software Entertainment AG ("CDV Software Entertainment AG") und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ("Softwareprodukt") sowie über die Gewährleistung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar. Sofern der Kunde das Softwareprodukt installiert, kopiert oder anderweitig benutzt, erkennt er die Bedingungen dieses Lizenzvertrages uneingeschränkt an.
(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von CDV Software Entertainment AG abzugeben.
(3) Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde die Bedingungen des Lizenzvertrages verletzt.

§2 Vervielfältigung und Sicherungskopien
(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel keine Kopien, insbesondere Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Computerspiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher. Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden.
(2) Des Weiteren untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

§3 Mehrfachnutzungen
UND Netzwerkeinsatz
(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.
(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechnersystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§4 Urheberrechte und Markenrechte
(1) CDV Software Entertainment AG behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungs-elementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.
(2) Das Computerspiel unterliegt als Computerprogramm dem besonderen Schutz der §§ 69 a ff. UrhG.

§5 Programmänderungen,
Identifizierungsmerkmale, Kopierschutz
(1) Der Kunde darf das Computerspiel nicht verändern. Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) und die Disassemblierung sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engeneering) sind unzulässig.
(2) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

(3) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Für den Fall, dass der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und CDV Software Entertainment AG trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 10 des vorliegenden Lizenzvertrages ist zu beachten.

(4) Andere als die in Abs. 3 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwendet werden soll.

(5) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn CDV Software Entertainment AG bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

§6 Erweiterung und Modifizierung des Spiels

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level-Editor, wenn im Spiel verfügbar, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verarbeiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet:;

(a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen;

(b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten;

(c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- od. Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugenschutzgesetze) verletzen;

(d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren;

(e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. CDV Software Entertainment AG befürwortet die nicht kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von CDV Software Entertainment AG, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen CDV Software Entertainment AG und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben..

§7 Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe

(1) Sofern dies durch diesen Lizenzvertrag nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial

oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer -to Peer) zu übertragen.
(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesem Lizenzvertrag gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von CDV Software Entertainment AG zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§8 Weitergabe des Spiels
(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergabe des vorliegenden Lizenzvertrages auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien jedenfalls das Softwareprodukt vollständig und auf Dauer übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des Kunden zur Spielnutzung.
(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diesen Lizenzvertrag verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§9 Gewährleistung und Haftungsbegrenzung
(1) CDV Software Entertainment AG gewährleistet, dass das Softwareprodukt bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig Tagen ab dem durch die Originalquittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört.
(2) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen. CDV Software Entertainment AG behält sich in jedem Fall vor, das Recht des Kunden auf Rücktritt zu beschränken und dem Kunden anstelle der Nacherfüllung gegen Vorlage des Originalkassenbeleges die Lizenzgebühren zurück zu erstatten. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von weiteren dreißig Tagen übernommen. Die Geltendmachung der Gewährleistungsrechte ist nach Ablauf von sieben Tagen nach Ablauf des Gewährleistungszeitraums ausgeschlossen.
(3) Eine über die Gewährleistung gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet CDV Software Entertainment AG nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.
(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist CDV Software Entertainment AG nicht zum Ersatz von auf Zufälligkeit beruhenden Schäden oder Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet. Die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung wird ausgeschlossen. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung der CDV Software Entertainment AG entsprechend den Bedingungen des Lizenzvertrages auf die für das jeweilige Softwareprodukt tatsächlich geleisteten Lizenzgebühren. Dies gilt insoweit nicht, als CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

§10 Informationspflichten
Darf der Kunde nach § 5 Abs. 3 des vorliegenden Lizenzvertrages den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderungen dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der

vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderungen umfassend.

§11 Schlussbestimmungen
(1) Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam oder nicht durchführbar sein oder ihre Rechtswirksamkeit oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden.
(2) Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, dass der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

(c) 2005 CDV Software Entertainment AG.
Alle Rechte vorbehalten. CDV, das CDV-Logo und SKISPRINGNE WINTER 2006 sind Marken der CDV Software Entertainment AG oder Metropolis Software in Deutschland und/oder anderen Ländern.

Alle in diesem Dokument verwendeten eingetragenen und nicht eingetragenen Marken sind das alleinige Eigentum der jeweiligen Inhaber.